

DONJONS ET DRAGONS 3.5

QUETE PRINCIPALE 2



LE TALISMAN DE TELPERION

Chapitre 0 : Le contexte

A peine arrivé au bout des ruines de Calmepierre et pas encore remis de leur rencontre avec la Baelnorn, le groupe nouvellement formé est téléporté sans plus de cérémonie aux abords de la ville d'Everlund. En possession de matériel qu'il désire vendre, cette ville fera parfaitement l'affaire. Reste maintenant à savoir comment se rendre à ce fameux Campement de l'Arbre Fantôme mentionné par la Baelnorn et qui se trouve en pleine forêt, trouver le clan elfique de Telperion, et savoir en quoi il a besoin d'aide. Heureusement, Everlund est une ville où il est simple d'obtenir des renseignements et parfait pour l'acquisition de nouveau matériel.

Note au MJ : Everlund est une cité marchande, la deuxième plus grande des Marches d'Argent et est très animée. Cette ville sera l'occasion de compléter la carte en y ajoutant quelques localités alentours, ce qui permettra également au groupe de gagner quelques points d'expérience. Quelques jets de renseignements ou de diplomatie pourront amener les marchands à renseigner le groupe sur le fameux campement recherché. Ils pourront ensuite se diriger vers le Campement de l'Arbre Fantôme, qui se trouve à deux jours de marche d'Everlund.

Chapitre 1 : Un petit voyage en pleine nature

Si le groupe prend le temps d'analyser sa carte, il constatera que passer par les villes en suivant la rivière Rauvin n'est pas spécialement une bonne idée puisqu'aucun pont ne semble enjamber celle-ci pour rejoindre la Haute-Forêt. S'il décide tout de même de passer par les villages, le groupe avancera plus rapidement (1 jour et quelques heures) et n'aura aucune rencontre, mais devra traverser la rivière, ce qui représentera un obstacle de taille.

Note au MJ : Trouver un passage plus facile pour traverser la rivière prend une demi-journée supplémentaire et éloignera le groupe de la Haute-Forêt. De plus, un jet de **natation DD14** sera nécessaire pour traverser celle-ci, sans compter les éventuels malus de port d'armure. Passer la rivière représente une tâche difficile, mais qui rapportera quand même 100 XP à chaque personnage, ce qui remplace à peu près la rencontre manquée en contournant celle-ci.

Passer la rivière par le sud d'Everlund est donc la meilleure option. Le groupe se retrouvera ensuite dans la Vallée supérieure de Rauvin, une zone relativement calme mais qui peut comporter quelques dangers.

Premier constat lors du déplacement du groupe, des traces de bataille sont clairement visibles çà et là, témoins des affrontements récents avec les adeptes de Baphomet rencontrés dans les Ruines de Calmepierre. Des restes de bûcher sont encore clairement visibles et nombres de d'oiseaux charognards s'envolent au passage du groupe.

Deuxième constat, des ombres semblent se déplacer à l'orée de la forêt, toujours à distance respectable du groupe et toujours hors de portée visuelle. Quand un membre du groupe essaie de se concentrer sur celles-ci, il ne voit que des arbres et des buissons tout à fait communs mais la désagréable impression d'être suivi continuera à tarauder le groupe.

Après une journée de marche, il sera temps pour le groupe de faire halte pour la nuit. Il est fort à parier que celui-ci décidera de faire un feu pour se préserver d'éventuelles attaques de prédateurs et pour se protéger du froid mordant de ce début de printemps. Pour ce faire, il faudra trouver du bois, chose qui ne manque pas vu la proximité de la forêt. En se rendant dans celle-ci, le groupe pourra constater de nombreuses traces de passage. Un **jet de survie DD12** permettra de repérer de nombreuses pistes d'animaux, mais également de passages d'humanoïdes peu enclin à la discrétion. Alors qu'ils ont presque terminé la récolte de bois, le groupe tombera sur un groupe de gobelinoïdes. Il s'agit d'un orc et de deux gobelins qui semblent bien décidés à les attaquer. Faméliques, blessés, ils ne représentent cependant qu'une faible menace pour le groupe largement mieux préparé.

Combat : 4 Gobelins + 1 Orc Expérience par personne : 138

En plus de leurs armes et de leurs armures, le groupe pourra suivre leur piste grâce à un **jet de survie DD12** pour tomber sur leur campement de fortune qui devait d'ailleurs être un campement employé par les rôdeurs. Un feu à peine allumé se trouve au milieu du campement, qui semble anormalement propre pour des gobelinoïdes, preuve qu'ils venaient certainement de s'installer.

Là, ils trouveront 3 javelines et une rondache portant un dessin sommaire de labyrinthe (symbole du dieu Baphomet), des vivres douteuses, et des paillasses qui n'en méritent pas le nom. Un jet de **fouille DD12** permettra cependant de tomber sur un **sac d'aventurier** médiocrement caché dans un buisson. Celui-ci contient une **torche éternelle** et une bourse avec 14 po et une citrine (50po) ainsi que 4 rations de bonne qualité et une gourde d'eau saine. Si le **jet de fouille est de 15+ (13+ pour un rôdeur)**, le groupe trouvera également une cache de rôdeur contenant de l'amadou, des silex, une dague, de la corde (10m), une paire de bottes ainsi que 2 rations.

S'il le désire, le groupe peut utiliser ce campement après s'être débarrassé des pailles qui empestent et avoir enterré les vivres douteuses pour ne pas attirer les animaux alentours. Le reste de la nuit se passera sans le moindre problème et le groupe pourra repartir le lendemain en direction du campement.

Note au MJ : Les caches de rôdeurs sont courantes dans la région et permettent à l'un d'entre eux de récupérer un peu d'équipement, de quoi faire un feu et de quoi manger en cas de problème. Il convient généralement de laisser un peu de matériel ou de le faire remplacer s'il est employé. Si le groupe le désire, il pourra mandater un rôdeur pour refournir la cache en matériel en lui payant de quoi le faire une fois qu'ils seront arrivés au Campement de l'Arbre Fantôme.

Chapitre 2 : Le Campement de l'Arbre Fantôme

Arrivé par l'entrée nord, le campement ressemble à un petit village, même si on constate rapidement que tout n'est fait que de tentes et autres installations temporaires en branchages qu'il est facile de démonter. Seules quelques installations semblent plus solides, comme celle qui se situe au centre du Campement.

Les habitants se regroupent par race ou par clan, et il est parfois difficile de s'y déplacer tant l'aménagement est chaotique. Une enceinte de pieux plantés à même le sol donne au campement des allures de bivouac de guerre, ce qui n'est pas totalement faux quand on y regarde de plus près.

Des traces de combats sont encore visibles dans le campement, avec de nombreuses tentes et cabanes détruites, et des blessés sont visibles dans presque tous les clans croisés. Voyant le groupe arriver dans le campement, certains habitants les regarderont passer avec méfiance alors que d'autres ont le regard éteint de ceux qui ont vu des atrocités. D'autres feront des commentaires désobligeants sur leur passage. Diverses tentatives de renseignement se solderont par des échecs jusqu'à ce qu'un groupe de mercenaires humains accepte d'orienter le groupe vers une partie isolée du campement contre quelques pièces.



Passant par le centre du campement, le groupe tombera sur une construction plus grande que les autres et qui semble bien plus solide. Il s'agit d'une sorte de bâtiment asymétrique, construit dans les vestiges d'un arbre gigantesque au tronc légèrement argenté mais totalement dépourvu de végétation. Une sorte d'administration guerrière semble s'être développée dans ce bâtiment construit sur trois étages et des guerriers en armures rutilantes montent la garde devant celui-ci. Des armoiries sont visibles sur le bâtiment qui apparaissent sur deux bannières géantes. On y voit un arbre mort sur fond rouge et jaune. Le groupe pourra également apercevoir le nom de la guilde, indiquée sur un panneau de bois : **Guilde de Mortebranche**.

Note au MJ : Suite aux attaques des adeptes de Baphomet, tout le campement est sur les dents. Plusieurs morts sont à déplorer et le fait que de nouveaux venus débarquent précisément à ce moment n'est pas là pour arranger les choses. De nombreuses tensions entre les clans persistent et la guilde de Mortebranche a fort à faire pour que la situation ne dégénère pas. De plus, le fait que le groupe porte de l'équipement portant le signe de Baphomet pourra poser quelques problèmes et risque de générer des tensions supplémentaires. Une guerrier humain du nom de Telak est particulièrement remonté et risque d'attaquer le groupe si celui-ci passe devant lui. Le combat sera cependant évité par la garde qui conseillera au groupe d'éliminer l'équipement portant les marques du dieu maudit en se rendant au centre du campement.

Chapitre 2 : Les elfes de Telperion



Arrivé tout au sud du campement, le groupe apercevra les elfes mentionnés par le groupe de mercenaires. Leur tentes sont ornées d'un arbre blanc sur fond bleu, ce qui pourrait correspondre car le nom de famille elfique Telperion signifie littéralement « Arbre Blanc » en langue commune. Le campement ne semble cependant pas en très bon état et les mines des elfes qui s'y trouvent sont sombres et peu avenantes. Des chants funèbres résonnent d'ailleurs de l'intérieur de la tente principale.

Voyant le groupe approcher, deux archers encocheront des flèches et pointeront leurs armes sur le groupe. L'un d'eux lancera :

Archer : *Passez votre chemin aventuriers, nous sommes en deuil et nous ne voulons pas être dérangés. Si vous persistez, nous devrons faire usage de la force.*

Il est fort à parier que le groupe fasse mention du nom d'Orolossë, ce qui provoquera une réaction très particulière dans le campement elfe. Tous se lèveront et dégaineront les armes en avançant en direction du groupe. Une guerrière de grande beauté, à la chevelure argentée et portant une cotte de maille elfique resplendissante, s'avancera en direction du groupe, l'air menaçant. Le groupe pourra constater qu'elle porte plusieurs bandages et qu'elle avance de manière un peu raide. Dégainant deux cimenterres elfiques, lancera :

Guerrière elfe : *De quel droit invoquez-vous le nom de notre sœur disparue en ce moment de deuil ? Avez-vous perdu l'esprit ou désirez-vous réellement mourir ?*



Puis les chants cesseront et une seconde elfe sortira de la tente. A première vue, impossible de s'y tromper. Il s'agit d'une elfe sauvage, et plus précisément d'une prêtresse. Les cheveux bruns coiffés par une queue de cheval et cascading jusqu'au milieu de son dos, elle est habillée d'une cotte de maille elfique et possède une épée longue et un arc elfique en bandoulière. Très grande, elle possède une voix grave qui résonne et intime le silence et arbore le symbole de son dieu : Le grand arbre.

Un jet de [Connaissance Religions DD14](#) permettra de reconnaître l'emblème de Rillifane Rallathil, le dieu elfique de la nature, des druides et autres elfes sauvages. Posant la main sur l'épaule de la guerrière, elle lancera :

Prêtresse : *Paix, Nerwen, le sang a assez coulé ces derniers jours, nous devons apaiser nos esprits guerriers pour quelques temps.*

Nerwen : *Mais, prêtresse Elerinna, ces aventuriers osent prétendre qu'ils...*

Elerinna : *Il suffit, Nerwen*

Puis, se retrouvant vers le groupe, Elerinna les saluera :

Elerinna : *Bienvenue à vous, aventuriers. Orolossé m'a parlé en rêve et m'a annoncé votre venue en ces lieux. Soyez nos hôtes le temps que nous apprenions à mieux nous connaître.*

Se retournant vers les autres elfes du campement, elle lancera

Elerinna : *Est-ce ainsi que vous accueillez nos hôtes ? Par les flèches et par l'acier ? Cette guerre a-t-elle eu définitivement raison de l'hospitalité du clan Telperion ?*

Durant le repas qui suivra, le groupe apprendra que Orolossé était une guerrière de renom, sœur de Nerwen, mais qu'elle périt lors d'une attaque de Tanaruk, dans l'ancien village de Calmepierre il y a de cela près de 150 ans, alors que celui-ci portait encore le nom elfique de Quidësarnë. Depuis, le village de Calmepierre a été construit sur les ruines de l'ancienne ville elfe, puis détruit à nouveau. Le donjon dans lequel s'est aventuré le groupe faisait office de place forte et de tombeau pour la famille régnante des Telperion jusqu'à ce qu'ils soient appelés en renfort dans cette forêt.

Depuis, le clan lutte contre les ennemis des Marches d'Argent, qui ne manquent malheureusement pas. Entre les Tanaruk, les mages de Netherisse, les orcs, gobelins et autres Ogres, mais également, plus récemment, des adeptes de Baphomet et les représentants du Zentharrim, la guerre semble presque quotidienne.

Ces dernières semaines, beaucoup de morts ont été à déplorer sur le champ de bataille, et encore plus de blessés. Des trahisons ont également eu lieu au sein de certains clans du campement, d'où l'hostilité grandissante.

Les représentants du clan de la Haute forêt ne sont plus qu'une poignée et ne parviennent que difficilement à repousser les assauts des créatures malveillantes qui peuplent la forêt. En réalité, au fil des ans, le clan Telperion a presque tout perdu : ses terres, la ville dans laquelle ils habitaient, la majeure partie de ses membres, et ses richesses et objets magiques. Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de lui-même et, si rien ne change, il devrait disparaître dans les années à venir.

Elerinna : *En vérité, si Orolossé vous a envoyé vers nous et vous a confié ses armes, c'est qu'elle vous jugeait dignes et qu'elle pensait que vous pourriez nous aider. Nous avons perdu beaucoup au fil des ans, mais c'est la perte de notre talisman, il y a de cela une dizaine, qui marque très certainement la fin de notre clan.*

Nerwen : *Elerinna, nous pouvons encore le récupérer, donnez-moi quelques hommes et...*

Elerinna : *Et nous échouons une nouvelle fois. Le nombre ne veut rien dire et la force brute ne nous a pas aidé plus. A chacune de nos sorties, nous sommes attaqués et exterminés. Quelqu'un nous épie et nous suit pour détruire notre clan. Il est temps de changer de stratégie*

Nerwen : *Vous ne comptez quand même pas envoyer de parfaits inconnus reprendre ce qu'on nous a volé ?*

Elerinna : *Est-ce vraiment plus sage de laisser le Talisman aux mains des orcs ?*

Nerwen : *Mais...*

Elerinna : *Il suffit, Nerwen, la discussion est close*

Se retournant vers les aventuriers, elle ajoutera :

Elerinna : *Un groupe d'orcs, mené par un chamane, nous a dérobé le talisman de notre clan. Il s'agit d'une pierre de jade taillée en forme de feuille et qui est montée sur une corde tressée d'écorce de l'Arbre d'Argent, symbole de notre clan. Outre sa dimension symbolique, il s'agit également d'un puissant objet de magie divine qui protège notre clan. Si vous acceptez d'aller le récupérer pour nous, nous vous en serions éternellement reconnaissants.*

Si le groupe accepte

Elerinna : *Il ne nous reste plus grand-chose ici à vous proposer en échange, quelques armes de bonne facture, des armures et de quoi vous restaurer. Mais sachez que ces orcs font l'objet d'un contrat valant 2000 po auprès de la guilde des guerriers de Mortebranche. On dit également que notre talisman n'est pas le seul objet magique qu'ils ont dérobé, même s'ils ne savent pas les employer. Alors, acceptez-vous de nous aider ?*

Elerinna expliquera que le campement des orcs se trouve à une journée et demie de marche, à l'est, là où la forêt et la montagne opèrent un resserrement. Le groupe se serait installé dans la grotte des montagnes de Nether, et que le chamane se cache pile en face de la Pierre Dressée. Elle pourra indiquer l'emplacement sur la carte du groupe et mentionner quelques nom de lieux.

Chapitre 3 : Voyage jusqu'au campement orc

Le voyage jusqu'au campement orque se fera toujours avec cette impression désagréable d'être suivis. Alors que le groupe pensaient s'être débarrassé de leur poursuivant, chacun pourra constater qu'il n'en est rien. Alors que les heures s'égrènent en même temps que les kilomètres, cette sensation sera de plus en plus présente. C'est au moment d'installer le bivouac pour la nuit que cette sensation se fera la plus pressante. Finalement, une créature humanoïde sortira de la forêt pour se jeter sur le feu du groupe. Il s'agit d'un monstre nommé Resinie, une créature végétale qui voue une haine sans bornes aux elfes.

Combat : Resinie (FP2) **Expérience par personne : 100**

Au lendemain de cette bataille qui s'avèrera difficile, le groupe pourra se remettre en route et ainsi arriver en vue de la fameuse montagne dans laquelle se trouve la grotte où le chamane a élu domicile. Il sera dès lors temps pour le groupe de mettre en place une stratégie pour s'attaquer au campement et récupérer le précieux artefact.

Chapitre 4 : Le campement du chamane

Le campement se présente sous la forme d'une grotte barricadée à l'extérieur par deux lourdes portes de bois assemblées de manière hasardeuse. Des restes de feu de camp sont encore parfaitement visibles à l'extérieur, tout comme deux gardes orcs armés d'épées longues. Comparativement aux autres orcs affrontés jusque-là, ceux-ci semblent en pleine santé et mieux équipés. Difficile donc d'accéder au campement ailleurs que par cette porte, et impossible de savoir ce qu'il se trouve à l'intérieur. Heureusement pour le groupe, la proximité de la forêt permet de les camoufler et ceux-ci peuvent observer tout en étant parfaitement invisibles. Le bruits faits par les corbeaux qui se nourrissent des restes laissés en tas dans un coin joue également en leur faveur. Reste désormais à savoir comment s'y prendre pour accéder à l'intérieur de la caverne.

Note au MJ :

Diverses méthodes existent pour attaquer le campement. Les orcs à l'entrée peuvent être envoûtés, charmés ou attaqués directement sans pour autant éveiller les autres qui sommeillent à l'intérieur.

Le groupe peut aussi passer par une corniche qui se trouve sur la montagne, mais celle-ci est gardée par un corbeau géant (FP2) qui sert de messenger au Chamane et qui emploie d'autres corbeaux (en nombre sur la corniche) pour observer les allées et venues des elfes afin de les attaquer au moment le plus opportun.

Une fois à l'intérieur, la plus grande menace sera sans aucun doute le combo Ogre et chamane qui, pris ensemble, pourront poser quelques problèmes aux aventuriers.

Avec un peu de discrétion, il est possible de se débarrasser des orcs endormis sans les réveiller

Plusieurs barricades ont été montées à des endroits stratégiques de la grotte afin de rendre celle-ci défendable en cas d'attaque. En fonction de la stratégie employée par les aventuriers, les orcs pourront employer celles-ci afin de se défendre de manière optimale. Sous les ordres du chamane, ces orcs peuvent devenir de puissants adversaires bénéficiant de l'avantage du terrain.

Au fond de la salle se trouve l'ancre du chamane. Plusieurs caisses volées contenant de la nourriture de bonne qualité s'y trouve. Une arme y est également déposée en réserve ainsi qu'une table contenant diverses plantes. Un gros coffre (piégé par une aiguille empoisonnée, p70 Manuel du Joueur) s'y trouve également et contient de l'or, un bijou, des gemmes et le fameux talisman de Telperion.

Chapitre 5 : Rendre le talisman

Une fois le chamane tué, le groupe pourra mettre la main sur le talisman et retourner au Campement de l'Arbre Fantôme. Il ne sera pas inquiété par des monstres sur le retour. Le bâton du chamane pourra être une

preuve suffisante de la mise à mort de celui-ci, ce qui octroiera la récompense de 2000 po au groupe. La remise du Talisman aux elfes du clan Telperion clôturera la quête et leur rapportera 200 XP. Dès lors, le groupe pourra être employé par les elfes pour les aider dans leur mission. Entre leur départ et leur retour, plusieurs membres du clan sont réapparus et le groupe a décidé de se remettre en marche vers leur village, qui a été pris d'assaut il y a de cela quelques années. Le groupe pourra les aider à mener à bien cette mission.

Note au MJ : Une couronne de belle facture se trouvait également dans le coffre. Celle-ci appartenait à une famille elfique de la région et peut être revenue à 2000 po si le groupe accepte de la confier au clan Telperion.

TRÉSORS

Total : 8725 po

- **Récompense** : 2000 po
- **Or** : 350 po / 2500 pa
- **Objet d'art** : serre-tête en or sertie d'aigle marine (1500 po)
- **Gemmes** : Ambre (100 po) / Grenat (100 po) / 3 malachites (30)
- **Armes de réserve** : 5 haches de lancer (40 po) / 10 javelines (10 po) / épée longue (15 po)
- **Armes équipées** : 6 épées longues (90 po) / 1 massue (5 po)
- **Armures équipées** : 6 cuir cloutée (150 po) / armure de peau (15 po)
- **Objets magiques** : bracelet de manipulation : Idem à main du mage mais sous la forme d'un bracelet en os (1500 po) / 1 parchemin de boule de feu (4d6) (350 po) / baguette de charme personne (750 po) / Cape de résistance +1 (1000 po)

EXPÉRIENCE PAR PERSONNAGE (NG2)

Détail de l'expérience :

<u>Expérience des combats :</u>	738
<u>Expérience pour avoir passé la rivière :</u>	100
<u>Piège :</u>	50
<u>Expérience pour compléter la carte :</u>	100 si 5 lieux ; 80 si 4, 60, si 3, 40 si 2 et 20 si 1
<u>Expérience de fin de mission :</u>	200 de base
<u>Investissement dans la partie :</u>	100
<u>Relations avec les Telperion :</u>	50
<u>Total maximal :</u>	738+100+200+100+50 = 1188

Détail de l'expérience : 1775 (actuel) + 865 (monstres) + 150 (ajout carte) + 250 (fin de quête) = 3040

MONSTRES

GOBELIN, HOMME D'ARMES DE NIVEAU 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P



Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6)

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Équitation +4, Perception auditive +2

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : 14 po + 1 citrine (50 po)

Alignement : neutre mauvais

ORQUE, HOMME D'ARMES DE NIVEAU 1

Humanoïde (orque) de taille M



Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre à 2 mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20)

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol –2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : Torche éternelle

Alignement : chaotique mauvais

ORQUE, SHAMAN NIVEAU 2

Humanoïde (orc) de taille P



Dés de vie : 2d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 armure de cuir cloutée), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : Bâton (+1 corps à corps, 1d4)

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 14, Cha 7

Compétences : Concentration +5 (Con), Diplomatie +1 (Cha), Dressage +3 (Cha), Premier soins +2 (Sag), Connaissances +6 (nature) (Int), Perception auditive +5 (Sag), Art de la magie +3 (Int), Survie +4 (Sag)

Dons : Guide spirituel (Corbeau = estimation +10) ; illettrisme ; sens de la nature ; empathie sauvage

Facteur de puissance : 2

Sorts possédés : 4/3/0/0/0/0

Sorts pouvant être lancés par jour : 4/4/1/0/0/0

Sorts de niveau 0 : Aspersion acide, Détection de la magie, hébètement, illumination

Sorts de niveau 1 : Rayon affaiblissant, Soins des blessures mineures

Conversion spontanée : Comme le druide, le chamane est capable de convertir instantanément tous ses sorts en convocation d'alliés naturels.

Campement de l'Arbre Fantôme





